



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Katedra anglistiky

Bakalářská práce

# Nejistota a nejednoznačnost v díle Lemony Snicketa

## Uncertainty and Ambiguity in the Work of Lemony Snicket

Vypracoval: Petr Janský  
Vedoucí práce: PhDr. Kamila Vránková, Ph.D.

České Budějovice 2020

Tímto bych chtěl poděkovat PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za cenné rady a podnětné připomínky při vedení mé práce, za doporučení přínosné literatury a stylistickou korekturu textu.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem Nejistota a nejednoznačnost v díle Lemony Snicketa vypracoval samostatně s použitím pramenů uvedených v bibliografii.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích 10. července 2020

---

Petr Janský

## **Anotace**

Práce bude zaměřena na podrobnou analýzu (close reading) dobrodružné série *Řada nešťastných příhod* Lemony Snicketa (Daniela Handlera), zaměřenou na téma nejistoty a nejednoznačnosti konkrétních motivů, postav i situací. Teoretickými východisky budou jak literárně teoretické (Botting, Coats, Mendlesohn), tak psychologické studie (Jung, Heidbrink). Vlastní interpretace bude zaměřena na posouzení nejistoty a nejednoznačnosti motivů v kontextu etické problematiky (relativita dobra a zla, bezpečí a nebezpečí, dětství a dospělosti). Konkrétně se práce zamyslí nad nejasnostmi spojenými s postavou a jménem Beatrice, s tajnou společností a jejím názvem (D.P.), s významem cukřenky, s funkcí intertextuálních odkazů i s otázkou počátku a konce příběhu. V neposlední řadě bude pozornost věnována psychologickému a etickému kontextu tématu sirotka a prvkům morality v analyzovaných příbězích.

## **Abstract**

The main aim of this thesis is a detailed analysis of the story of *A Series of Unfortunate Events* by Lemony Snicket (Daniel Handler). Literary theory (Botting, Coats, Mendlesohn) and psychological studies (Jung, Heidbrink) will be used to interpret specific motives, characters and situations in the means of uncertainty and ambiguity they represent in the context of ethical issues (relativity of good and evil, safety and danger, childhood and adulthood). Specifically, the work will reflect on the ambiguity associated with the name Beatrice, the secret society (V.F.D.), the meaning of the sugar bowl, the function of intertextual references, and the question of the beginning and the end of the story. Finally, attention will be paid to the psychological and ethical context of the topic of the orphan and the elements of morality in the analysed stories.

# Obsah

1 ÚVOD.....	7
2 DÍLO LEMONY SNICKETA V KONTEXTU ANGLOAMERICKÉ LITERATURY .....	8
<b>2.1 Fantasy literatura .....</b>	<b>8</b>
2.1.1 Portal-Quest Fantasy.....	9
2.1.2 Immersive Fantasy .....	9
2.1.3 Intrusion Fantasy.....	10
2.1.4 Liminal Fantasy.....	10
<b>2.2 Gotický román .....</b>	<b>12</b>
2.2.1 Gotický román a dětská literatura.....	13
3 POSTAVY A RELATIVITA DOBRA A ZLA .....	15
<b>3.1 Konflikt dobra a zla, jejich relativita a otázka morálky.....</b>	<b>15</b>
<b>3.2 Sourozenci Baudelairovi .....</b>	<b>16</b>
<b>3.3 Olaf.....</b>	<b>18</b>
<b>3.4 Poručníci a pan Poe .....</b>	<b>19</b>
3.4.1 Pan Poe .....	20
3.4.2 Montgomery Montgomery .....	20
3.4.3 Josephine Anwhistlová .....	21
3.4.4 Majitel pily.....	21
3.4.5 Jerome a Esmé .....	22
3.4.6 Obyvatelé Dědiny Ptactva a Hector .....	23
<b>3.5 Beatrice .....</b>	<b>23</b>
<b>3.6 Dětské postavy .....</b>	<b>25</b>
3.6.1 Trojčata Quagmireova a Moxie Mallahan .....	25
3.6.2 Fiona a Ellington Feint.....	26
3.6.3 Carmelita Spatsová a Stew Mitchum .....	27
<b>3.7 Lemony Snicket .....</b>	<b>28</b>
3.7.1 Dětská postava .....	28

3.7.2 Vypravěč.....	28
<b>4 UDÁLOSTI A KONTEXT .....</b>	<b>30</b>
<b>4.1 Události a situace .....</b>	<b>30</b>
4.1.1 Začátek příběhu Baudelairových .....	30
4.1.2 Smrt v příběhu.....	30
4.1.3 Jeden přežil .....	31
4.1.4 Kdo je J.S. v hotelu a Frank nebo Ernest .....	31
4.1.5 Rozkol v tajné organizaci.....	32
4.1.6 Dětské žvatlání .....	33
4.1.7 Zakončení příběhu Baudelairových .....	33
<b>4.2 Intertextové a interkulturní odkazy .....</b>	<b>34</b>
4.2.1 Jména postav .....	34
4.2.2 Knihy.....	34
<b>5 SYMBOLY .....</b>	<b>35</b>
<b>5.1 Oko.....</b>	<b>35</b>
<b>5.2 Jablko .....</b>	<b>35</b>
<b>5.3 Had.....</b>	<b>36</b>
<b>5.4 Cukřenka .....</b>	<b>37</b>
<b>5.5 Velké neznámo, Bombinating Beast .....</b>	<b>37</b>
<b>5.6 Číslo třináct .....</b>	<b>38</b>
<b>6 ZÁVĚR .....</b>	<b>40</b>
<b>7 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>42</b>

# 1 Úvod

Tato bakalářská práce se bude zabývat tématy nejistoty a nejednoznačnosti v sériích *Řada nešťastných příhod, 2001-2006 (A Series of Unfortunate Events, 1999-2006)* a *All the Wrong Questions, 2012-2015* amerického spisovatele Lemony Snicketa (Daniel Handler).

Autorovo dílo bude nejprve zařazeno do kontextu angloamerické literární tvorby, v širším pohledu bude posouzena jeho spjatost s žánrem fantastiky (liminal fantasy), především pak s gotickým románem, a to v literatuře pro děti a mladistvé na základě atmosféry příběhu, výběru míst, kde se příběh odehrává, i chování, vnitřních démonů a vnějšího vzhledu některých postav.

Další část práce se soustředí na charakteristiku postav a na základě jejich hlavní povahové vlastnosti stanoví, jak charakter jednotlivých protagonistů a chování na něm založené vytváří pocity nejistoty a s ní spojené emoce zoufalství a strachu. Tato kapitola se bude také zabývat problémem relativity a nejednoznačnosti dobra a zla; poukáže i na nemožnost jejich existence v absolutní čistotě v lidské duši. Dále tato práce představí některé situace a symboly z obou sérií a popíše jejich přínos pro celkovou atmosféru příběhu i jejich místo a funkci v autorově světě. Součástí práce dále bude krátká kapitola, věnovaná interkulturním a intertextuálním odkazům, kterých autor často využívá.

Cílem práce je shrnout a podrobně analyzovat motivy využití autorem v obou sériích a jejich následná interpretace.

## 2 Dílo Lemony Snicketa v kontextu angloamerické literatury

V první části se tato práce zaměří na zasazení díla Lemonyho Snicketa (*A Series of Unfortunate Events, All the Wrong Questions*) do kontextu angloamerické literatury. Autor ve svém díle využívá rozličných technik k vtažení čtenáře do příběhu i různých metod vyprávění a předávání informací. Vzdává hold klasikům angloamerické literatury a zároveň paroduje množství literárních žánrů (detektivku, thriller, gotický román, liminal fantasy a další). Následující kapitola se tedy zaměří na souvislosti mezi Snicketovým dílem a některými z těchto žánrů.

### 2.1 Fantasy literatura

Fantastickou literaturu není nijak jednoduché definovat pro její rozsáhlost a četnost motivů. Příznačné pro ni ale je, že nemůže fungovat sama o sobě, vždy je navázána na určitý kulturně-historický, sociální, ekonomický či jiný kontext. Jakékoliv dílo proto nikdy není samostatnou jednotkou, autor je vždy něčím ovlivněn nebo záměrně odkazuje na realie našeho světa. Fantastika jako taková je jen abstraktní pojem, ze kterého v průběhu historie vychází mnoho žánrů a děl.<sup>1</sup> Podle Todorova má ale vždy za úkol vytvořit ve čtenáři pocit váhání. Vytvořený svět je vnímám jako kompletní a živý, s lidsky jednajícími postavami, které, stejně jako čtenář, mohou různé odehrávající se situace interpretovat v hranicích normálnosti nebo nadpřirozenosti. K tomu slouží využívání víceznačných motivů. Fantastický žánr je také podle něj limitován druhem textu a dá se o něm hovořit jen ve spojitosti s prózou, nikoli však s poezií.<sup>2</sup>

Dílo Lemony Snicketa je možné zařadit mezi díla fantastické literatury. Pro toto zařazení byla vybrána taxonomie ze studie *Rhetorics of Fantasy*, kde je fantastika rozdělena do čtyř základních kategorií v závislosti na pronikání fantastických prvků do naší reality a naopak. Následovat bude kratší úvod k těmto čtyřem kategoriím.

---

<sup>1</sup> srov. JACKSON, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. New York: Routledge, 2008, s. 2-5

<sup>2</sup> srov. TODOROV, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. London: Press of Case Western Reserve U, 1973, s. 8, 33-38, 60



### 2.1.1 Portal-Quest Fantasy

Quest Fantasy je nejstarším žánrem fantastiky. Jedná se o pouť hrdiny k vytčenému cíli a tomuto cíli je podřízeno celé vyprávění. Světy děl tohoto žánru jsou nejprve představeny ve své stabilitě všedního dne, načež je tato stabilita napadena a rozbořena, hrdina příběhu je vytržen ze svého všedního života a uvědomuje si velké poslání či důležitý úkol, který musí splnit. Portal Fantasy pak pracuje s prvkem přechodu postav z našeho světa do světů jiných, které svou magickou a fantastickou atmosféru do reálného světa nepropouštějí. Stejně jako v Quest Fantasy je nový svět představen jako stabilní. Portal Fantasy nemusí být nutně zároveň Quest Fantasy, ale často se tyto žánry vyskytují v příběhu pohromadě. Počátky a inspiraci lze hledat v Bibli, v Artušovských legendách a v pohádkách.<sup>3</sup>

Mezi nejslavnější anglicky psaná díla tohoto žánru patří *The Lord of the Rings* (J. R. R. Tolkien) a *The Chronicles of Narnia* (C. S. Lewis), která tomuto žánru zároveň vtiskla dnešní podobu. V narnijském cyklu se řada hlavních postav dostává do kouzelné země, Narnie, prostřednictvím mnohých portálů ve formě staré skříně, cestičky v křoví na školním pozemku, vlakového nádraží nebo studánek v dimenzi mezi světy. V díle J. R. R. Tolkiena můžeme tento portál chápat jako náhlý přechod v životě hobita Froda od nevinného a klidného života v Kraji k velké výpravě za zničením velkého zla. V obou případech pak protagonisté mají poslání, které musí splnit.<sup>4</sup>

### 2.1.2 Immersive Fantasy

Svět žánru Immersive Fantasy je z našeho světa nepřístupný, funguje na vlastních zákonech, má vlastní dějiny a s naším světem nemá žádný kontakt. Čtenář sám je pokládán za součást fantastického světa, a proto se k němu tak i přistupuje, je odkazován na dřívější události a dějiny s předpokladem, že daný svět zná a chápe. Proti světu Portal-Quest Fantasy je tento svět často již v úpadku, morálně se rozpadá,

---

<sup>3</sup> srov. MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008, s. 1-3

<sup>4</sup> srov. MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008, s. 32

rodiny se k sobě obracejí zády, bohové opustili své věrné. Nejde tu proto o objevování světa hrdinou, ale o jeho postupnou ztrátu.<sup>5</sup>

Za díla, spadající do tohoto žánru, lze považovat *A Wizard of Earthsea* (Ursula K. Le Guin) nebo *A Song of Ice and Fire* (G. R. R. Martin). V těchto dílech jsou čtenářům představeny magické světy, které stojí na vlastních pravidlech a zákonech, s vlastními dějinami, politikou a budoucností.

### 2.1.3 Intrusion Fantasy

Svět tohoto žánru je náš vlastní, zcela nemagický svět, do kterého začínají pomalu pronikat nepřirozené prvky. Reálný svět je napaden něčím fantaskním a nadpřirozeným, což narušuje normalitu, a proto tento vetřelec, ať už je to nestvůra či nemoc, musí být poražen či zapuzen zpět do své vlastní domoviny. Pro fungování světa je potřeba věřit, že za každým rohem, či za tenkým závojem naší reality, může číhat zlo, které je připraveno proniknout do našich životů. Tato invaze je pozvolná, situace se však rychle stává vážnější, přibývá obětí, nakažených nebo se zvětšuje rádius dosahu. Hrdina se pak snaží navrátit svět do původní podoby, do podoby, kterou považuje za normální.<sup>6</sup>

Mezi díla tohoto žánru by se dala zařadit *American Gods* (Neil Gaiman) či *The Spiderwicks Chronicles* (Tony DiTerlizzi, Holly Black). Vpád magických bytostí naruší v těchto dílech životy hlavních hrdinů, kteří se následně musí vypořádat s touto náhlou změnou.

### 2.1.4 Liminal Fantasy

Pro tento žánr je typické, že čtenář je držen mimo fantastický svět, avšak protagonista je jeho plnou součástí. Tento fantastický svět pak v mnohém připomíná svět reálný, ale vstupují do něj nepřirozené prvky, které čtenář jednoduše rozezná a dokáže izolovat, nahlédnout na ně jako na něco cizího. Protagonista tyto

---

<sup>5</sup> srov. MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008, s. 63-65

<sup>6</sup> srov. MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008, s. 121-123

prvky však vnímá jako zcela přirozené. Fantastika tak vyvolává ve čtenáři pocity ironie, nutí ho váhat, což vede k momentu pochybností o světě.<sup>7</sup>

K tomuto žánru lze zařadit například sérii *His Dark Materials* (Phillip Pullman) nebo právě *A Series of Unfortunate Events* a *All the Wrong Questions* (Lemony Snicket).

Příběhy siroteků Baudelaireových ze série *A Series of Unfortunate Events* a Lemony Snicketa ze série *All the Wrong Questions* se odehrávají ve světě, který se může zpočátku jevit jako náš vlastní. Sourozenci Baudelairovi a jiní protagonisté často zmiňují místa, která můžeme znát z naší reality, jako například Anglie a Amerika.<sup>8</sup> Navíc se v příběhu objevují i místa smyšlená autorem, která mohou a nemusí mít základ v reálném světě (např. *Dolina průvanu* (*The Valley of Four Drafts*)<sup>9</sup>).

V těchto smyšlených oblastech autor často lehce upravuje nebo zjednodušuje přírodní zákony, aby mohl posunout příběh kupředu (Violetiny vynálezy, *Meduzovité Mycelium*), či navodit magickou atmosféru (město *Stain'd by the Sea*). Dále pak v tomto světě žijí záhadní či mýtičtí tvorové (*Velké Neznámo/Bombinating Beast*) nebo fungují mechaniky (orli chytající lidi do sítí), které by za normálních okolností nebyly považovány za možné či pravděpodobné.

Samotné postavy, převážně dospělé, se chovají absurdně a pro čtenáře nepochopitelně. V tomto světě se však zdá, že nikomu, kromě dětí, nepřijde takové chování zarážející. To může vytvářet ironické situace a ve čtenáři zasít zrnko pochyb o fungování takového světa.

V kombinaci s autorovým neustálým odrazováním od čtení jeho knih vedou všechny předchozí problémy k čtenářovu oddálení od světa, který Snicket vytvořil, a od jeho ztřeštěných pravidel.

---

<sup>7</sup> srov. MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008, s. 182-190, 193

<sup>8</sup> např. SNICKET, Lemony. *All the Wrong Questions: Who Could That Be at This Hour?*. London: Egmont UK, 2013, s. 38

<sup>9</sup> např. SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Masožravý lunapark*. Praha: Egmont ČR, 2004, s. 273

Vzniká tak svět, kde se vyskytují nereálné prvky, které čtenář lehce rozpozná, ale postavy v příběhu je vnímají jako samozřejmost, což je typické právě pro žánr liminal fantasy.<sup>10</sup>

## 2.2 Gotický román

Gotický román, černý či hrůzostrašný, je román, ve kterém se před očima čtenáře odvíjejí senzační příběhy. Tento román často zahrnuje příběhy z období rytířského středověku, válek skotských horalů, katolického Jihu nebo muslimského Východu, dále příběhy z prostředí divokých krajů, záhadami opředených hradů, zřícenin, labyrintů. Typickým znakem románu je také atmosféra nadpřirozené hrůzy.<sup>11</sup>

Gotický román se v literatuře vyčlenil na rozhraní 18. a 19. jako reakce spisovatelů na úpadek morálky a rozumu. Atmosféra takového románu byla ponurá a záhadná, vyvolávající děs a šílenství. Minulost se v těchto dílech často protínala s přítomností, kterou ovlivňovala.<sup>12</sup> V Americe se do gotického románu promítá vedle konfliktu hodnot i konflikt civilizací a rasismus. Zároveň do děl gotického románu začíná pronikat prvek nadpřirozena a prostředí města.<sup>13</sup>

Ve 20. století tento román zdůrazňuje ohrožení lidských hodnot přirozenými či nadpřirozenými silami, zlo v náboženství nebo lidech a mentální rozpad jednotlivce spolu s jeho duševním pokřivením. Autoři gotického románu jsou uchvázeni představou nemorálního lidství. Jako prostředí se často objevují lidmi opuštěná místa, hrady, hřbitovy, kostely. Nezřídka vycházejí najevo rodinná tajemství postav, která raději měla zůstat utajena. Gotická záporná postava často olupuje hrdinu o rodinný majetek nebo poškozují jeho dobré jméno v očích ostatních.<sup>14</sup> Postavy se také často pohybují v morálních extrémech, na jedné straně stojí čistota a dodržování společenských zásad

---

<sup>10</sup> srov. MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008, s. 182, 190

<sup>11</sup> srov. STŘÍBRNÝ, Zdeněk. *Dějiny anglické literatury (1)*. Praha: Academia, 1987, s. 347

<sup>12</sup> srov. BOTTING, Fred. *Gothic*. New York: Routledge, 1996, s. 1

<sup>13</sup> srov. ed. PUNTER, David. *A New Companion to the Gothic*. Oxford: Blackwell. 2015, 167-169

<sup>14</sup> srov. BOTTING, Fred. *Gothic*. New York: Routledge, 1996, s. 2-7

na straně druhé pak jejich porušování a zkaženost. Oba tyto extrémy ale nakonec vedou ke zkáze.<sup>15</sup> Svou roli také v gotickém románu sehrávají vnitřní strachy postav, které jsou často iracionální a v mnoha případech vedou k smrti (Doriana Graye jeho strach ze smrti a stárnutí dovede až k vraždě a následné „sebevraždě“), a dualita, ve které se pohybují motivy, symboly a postavy (zlo/dobro, příčetnost/nepříčetnost, moralita/amoralita).<sup>16</sup> Tyto hrůzné prostředky vyvolávají ve čtenáři pocit neznáma a nejistoty, který napadá příčetnost.

### 2.2.1 Gotický román a dětská literatura

Gotický román se zařadil i do literatury pro mladší čtenáře poté, co se z ní začala vytrácet klasická pohádka. Děti, stejně jako dospělí, se rády bojí a vyhledávají strašidelná vyprávění. Oproti původnímu gotickému románu je však součástí této literatury také humor, často spojený s karikaturami záporných postav a lhostejných, nečinných přihlížejících, dále i s přeháněním a absurdností situací, do kterých se hlavní hrdinové dostávají, ale také se schopností dětského čtenáře všimnout si a pochopit ironii, parodii nebo porušování zavedených konvencí žánru. Tento humor se pak objevuje na pozadí vážných témat, která mohou děti děsit (smrt rodičů, zlí opatrovníci), a zlehčuje jejich dopad na dětskou mysl.<sup>17</sup>

Jinými slovy, tento žánr předpokládá schopnost čtenáře pochopit širší souvislosti. Děti nejsou neschopné tohoto úkonu, jsou jen méně zkušené.<sup>18</sup>

V díle Lemony Snicketa je reflektován převážně tento žánr. Hlavní záporná postava, hrabě Olaf, je sourozenci Baudelaireovými vnímána jako nepřírozený nepřítel, který jim je neustále nablízku, ustavičně se je snaží připravit o právoplatné dědictví po rodičích, kteří, jak je několikrát v díle *A Series of Unfortunate Events* naznačeno,

---

<sup>15</sup> srov. PUNTER, David. *The Literature of Terror. Volume 2. The Modern Gothic*. London: Longman. 2003, s. 7-16

<sup>16</sup> srov. JACKSON, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. New York: Routledge, 2008, s. 64-69

<sup>17</sup> srov. COATS, Karen, MCGILLIS, Roderick, JACKSON, Anna. *The Gothic in Children's Literature*. New York: Routledge, 2008, s. 11, 58-59, 79, 131

<sup>18</sup> srov. COATS, Karen, MCGILLIS, Roderick, JACKSON, Anna. *The Gothic in Children's Literature*. New York: Routledge, 2008, s. 64

zemřeli jeho rukou, a poškozují jejich dobré jméno, když na ně svaluje vinu za hříchy, které jsou jeho dílem. Zároveň je hrabě Olaf popsán jako vysoký, hubený, se srostlým obočím, podivnými vlasy, špinavým oblečením a páchnoucím dechem, což z něj pro dětského čtenáře vytváří postavu, u které neví, zda se má smát, nebo bát. V sérii *All the Wrong Questions* je hlavní záporná postava, Hangfire, také všudypřítomný a zdánlivě zapletený do každého případu, který musí mladý Snicket řešit ve městě *Stain'd by the Sea*.

V průběhu obou příběhů vystávají na povrch děsivá tajemství rodin Baudelairů i Snicketů. Dětské hrdinové své rodiče a milující příbuzné vidí v tom nejlepším světle, ale pod vlivem různých indicií občas zapochybují o jejich morální čistotě. Jak autor sám píše v knize *When Did You See Her Last?* „...every adult did something terrible sooner or later. And every child, I thought, sooner or later becomes an adult.“ Každý dospělý dříve či později provede něco zlého a každé dítě se dříve či později stane dospělým.<sup>19</sup> Ani děti ve Snicketově díle nebyvají zcela imunní vůči korupci zlem, z různých příčin často provedou činy, které v užším pohledu nespádají na škále morálky právě na kladnou stranu.

Prostředí hraje v obou příbězích také důležitou roli. V případě *All the Wrong Questions* se celý příběh odehrává v lidmi téměř opuštěném městě *Stain'd by the Sea*, na kraji tohoto města pak leží tajemný a strašidelný chaluhový les *Clusterous Forest*. V sérii *A Series of Unfortunate Events* se každý díl odehrává vždy na jiném místě, v polorozpadlém domě hraběte Olafa, v obřím teráriu strýčka Montyho, v domě na útesu nad *Slzavým jezerem (Lake Lachrymose)* a dalších místech. Všechna tato místa jsou ideální pro vložení příběhu s prvky gotického románu. Místa jsou odlehlá a ponurá, s absurdními prvky a prvky navozujícími pocit blízkosti smrti. Například *Prufrockova přípravná akademie (Prufrock Preparatory School)* se na první pohled jeví jako náhrobky na hřbitově a vraky lodí na mělčině kolem Ismaelova ostrova připomínají hřbitov. Prostor příběhů dále evokuje osamělost hlavních hrdinů (zpola dostavěný komplex *Heimlichovy nemocnice [Heimlich Hospital]*, *Slzavé jezero*) a všude číhající nebezpečí i strach z neznáma (zprvu do tmy zahalený bytový komplex na *Temné třídě 667 [667 Dark Avanie]*, *Mizerovská pila [Lucky Smells Lumbermill]*).

---

<sup>19</sup> např. SNICKET, Lemony. *All the Wrong Questions: When Did You See Her Last?*. London: Egmont UK, 2014, s. 176

## 3 Postavy a relativita dobra a zla

### 3.1 Konflikt dobra a zla, jejich relativita a otázka morálky

Ve svých knihách se autor často zaměřuje na problematiku dobra a zla, morality a amorality, bezpečí a nebezpečí, dospělosti a dětství, a na jejich relativitu. Dalšímu rozboru by tedy mohlo pomoci si některé tyto pojmy ujasnit.

Je možné, aby na světě bylo jen to dobré a zlo přitom neexistovalo? Dobro a zlo nemohou existovat samostatně bez svého protipólu, stejně jako bez slunce není stínů. Pokud neexistuje zlo, proti kterému by dobro tvořilo jasný kontrast, dobro pak není dobrem, ale neutrálním stavem. Lidé tak nemají příležitost zachovat se dobře, nemají příležitost duševně růst, ani dělat chyby. Zároveň platí, že co bylo jednou dobré, nemusí zůstat dobrým navždy, konečného stavu dobra proto nelze dosáhnout.<sup>20</sup> Každý příběh tedy potřebuje obojí, aby byl zajímavý. To si autor uvědomuje, a proto jeho postavy neustále balancují na hraně dobra a zla, které se od sebe často ani nedají na první pohled rozeznat. V příběhu je tato skutečnost reflektována například postupným přecházením kladných postav na stranu zloduchů, či rozkolem tajné organizace, která zahájila svou činnost jako lidem prospěšná, ale následně více problémů způsobila, než vyřešila. Na zlé postavě se také lépe ukazuje síla touhy (po bohatství, lásce, uznání). Za každým zlem stojí touha, která postavu často nakonec zcela pohltí. Takovéto zlo však není nutně čisté, tím se stává pouze tehdy, pokud si postava určitý zlý akt přímo užívá.<sup>21</sup>

Zlo je nakažlivé, cizí zlé činy totiž mohou pobízet zlo ve vlastní osobě, které následně převládne a člověka zcela pohltí: stane se jeho vlastním plamenem, který ho pohání a určuje jeho konání. Takové zlo ale nemusí pocházet jen ze zlých činů, často i čin dobrý může plodit zlo a obráceně, zlo dokáže zplodit dobro jako vedlejší, či nechtěný produkt.<sup>22</sup> Zlo a dobro proto nejsou opaky, jak je často uváděno, ale spíše doplňky, kdy jedno nemůže být definováno bez druhého.<sup>23</sup> Lemony Snickett nejdříve

---

<sup>20</sup> srov. JUNG, Carl Gustav. *Člověk a duše*. Praha: Academia, 1995, s. 178

<sup>21</sup> srov. BATAILLE, Georges. *Literature and Evil*. New York: Penguin Books, 2001, s. 3

<sup>22</sup> srov. JUNG, Carl Gustav. *Člověk a duše*. Praha: Academia, 1995, s. 177, 180

<sup>23</sup> srov. BATAILLE, Georges. *Literature and Evil*. New York: Penguin Books, 2001, s. 56

představí převážně černobílý svět, který s přibývajícímí díly více a více narušuje do komplexnosti téměř reálné, ač lehce zkreslené. Toho dosahuje prvotním pevným stanovením strany zlých a strany dobrých a postupným představováním minulosti a cílů jednotlivých charakterů. Zjistíme tedy, že některé zlé postavy jsou zlé jen díky tomu, že jim někdo dobrý, v honbě za svým vlastním dobrým cílem, ublížil, což spisovatel reflektuje převážně motivem sirotků a ztrátou víry ve společnost.

Každý má totiž vlastní pohled na to, co je spravedlivé a co je morální. I ve chvílích, kdy má nějaká skupina hodnoty a priority nastaveny velmi podobně, má každý v oné skupině vlastní pohnutky a důvody pro tuto víru. Tyto pohnutky se odvíjejí od toho, na jakém stupni zvnitřnění morálky člověk právě stojí a jak reaguje na životní dilemata. Postavy Lemony Snicketa jsou fascinující tím, že u nich probíhá něco jako reversní vývoj morálky: na nejvyšším stupni, kdy dokáží soucítit se situací druhých a mají zvnitřněné určité morální zásady, se ocitají na samém začátku svého života a následně se u nich projevuje jistý morální úpadek (v různém měřítku). Spadají k slepé víře v zákony (pan Poe), fungují v režimu, kdy jejich akce ovlivňuje odměna a trest (Olafova divadelní společnost), nebo se uchylují k účelovému myšlení (strýček Monty). Všechny dospělé postavy se pak, i přesto, že se mohou zdát kladné, ocitají v jakési šedé zóně, kdy pro svůj komfort přímo či nepřímo pomáhají záporným postavám.<sup>24</sup>

### 3.2 Sourozenci Baudelairovi

Protagonisté příběhu *A Series of Unfortunate Events* již na začátku prvního dílu přicházejí o rodiče při požáru jejich domu, což je vrhne vstříc nepříjemným dobrodružstvím, záhadným příbuzným a tajemstvím, která neměla být nikdy zveřejněna.

Zpočátku jsou děti převáženy bankérem svým rodičů, panem Poem, od jednoho opatrovníka k druhému. Prvním je hrabě Olaf, který se neukáže jako nejlepší volba, když se snaží oženit s Violet, nejstarší sestrou, uzamkne Sunny, nejmladší sestru, do klece ve věži a surově uhodí Klause, prostředního bratra, proto, aby získal ohromné

---

<sup>24</sup> srov. HEIDBRINK, Horst. *Psychologie morálního vývoje*. Praha: Portál, 1997, s. 68-84



dědictví, které po sobě zanechali jejich rodiče. Po odhalení jeho plánu hrabě utíká před zákonem a zároveň sleduje děti na každém jejich kroku.

První polovina celého jejich příběhu pak probíhá poměrně monotónně, dětem je na začátku každé knihy vybrán nový opatrovník, který se o ně má starat, děti jsou k opatrovníkovi dopraveny, zabydlí se a během několika málo dnů či v řádu hodin se na scéně objevuje hrabě Olaf v převleku, který je pro dospělé neprohlédnutelný, a s pomocí jednoho nebo více svých kumpánů vrhá na životy sirotek strastiplný stín. Někteří opatrovníci padnou za oběť jeho plánům, jiní mu v jeho plánech dokonce pomohou, vědomě i nevědomě. Ať už se jedná o jednu nebo druhou variantu, dětem je dospělými vždy věnována jen malá pozornost a jejich obavy se k uším dospělých postav donesou jen výjimečně.

Toto přehlížení a spolu s ním vzrůstající nedůvěra ve svět dospělých vede k plnému osamostatnění dětí na konci knihy *Zpustlá vesnice (The Vile Village)*, jež je podpořeno i prvními nejistými krůčky Sunny Baudelaireové.

Následující knihy už tedy nepracují s neustálou nejistotou tkvící v nemožnosti ovládat své další osudy a umístění, ale s nejistotou pramenící z nově nabyté svobody. Děti sledují vodítka, která by jim měla pomoci rozluštit tajemství jejich rodiny, tajemné organizace *D.P (V.F.D.)* a dát jejich životu smysl. Toto velké hledání je vrhá vstříc novým nebezpečným situacím, potkávají nové postavy, ale, což je nejdůležitější, hrabě Olaf je jim neustále na stopě.

Tři zvědaví sourozenci Baudelairovi jsou tedy centrem příběhu, který sleduje tajemný spisovatel a detektiv Lemony Snicket. Spolu s ním a dalšími dětskými hrdiny, sourozenci Quagmireovými, jsou patrně jedinými samostatně myslícími a svým charakterem nesvázanými postavami. Jejich charakteristické vlastnosti jim nijak nepřekážejí, tak jako ostatním, hlavně dospělým, postavám, v morálním jednání a vidění světa takovým, jakým je. Baudelairovi ve světě vidí řád a z něho často pramenící nespravedlnost a absurditu, což hojně komentují a snaží se ostatní postavy přimět, aby také odhlédly od zavedených pořádků, které vedou k těmto slepým uličkám, a zapojily zdravý rozum a logiku.

Dospělé charaktery jim však odmítají naslouchat. Děti jsou pro ně jen malou nepříjemností, nicotným výjevem života, jejich problémy, podezření a argumenty nestojí za to brát v úvahu. Děti si tak postupně vypěstují jistou nedůvěru v dospělé,

kteřá s kařždým novým dílem roste, jak se jejich problémy kupí a vyostřují. Počínaje momentem, kdy je strýček Monty zabit a dospělí se radí, v jakém složení pojedou v autě, protože každý z nich má různé požadavky na své pohodlí a různé záměry, přes chvíli, kdy se je rozvášněný dav snaží zlynčovat pro vrařdu, kterou nespáchaly, a konče odjezdem otrávených osadníků z ostrova vstříc jisté smrti pod vedením prolhaného muže, i přesto, že jim sourozenci sdělují, že na jed mají lék.

V druhé polovině série se také začíná více objasňovat propojení jejich rodiny a tajemné organizace *D.P.*, jejímiž členy, nebo bývalými členy, jsou téměř všechny ostatní postavy, které se v sérii vyskytují a mají nějaký vliv na osud sirotků. Sourozenci se dozvědí jen velmi málo z historie organizace a každou zodpovězenou otázku nahradí několik dalších, které vedou znovu jen k dalším otázkám. Samotní členové organizace k sourozencům nejsou zrovna sdílní, i když jde i o sebemenší informaci. V případě, že se rozhodnou něco prozradit a sourozenci mají konečně naději na odkrytí větší části skládačky, stane se vždy nějaká nehoda, zpravidla spojená se zlotřilým počínáním hraběte Olafa, která jim přístup k informacím znemožní (smrt Montgomeryho Montgomeryho, Deweyho Rozuzleného, Kit Snicketové, Jacquese Snicketa, únos dvou z trojčat Quagmireových, zničení bloků Quagmireových a další). Asi největší záhadou, spojenou s *D.P.*, která se nikdy plně nevysvětlí, jsou četné požáry a jimi způsobená úmrtí. Nabízí se několik možných viníků, kterým lze požáry připsat: hrabě Olaf, Muž s vousy, ale bez vlasů, Žena s vlasy, ale bez vousů, nebo některý ze členů Olafovy divadelní společnosti (Fernald/Hák).

### 3.3 Olaf

Noční můra sourozenců Baudelairových, divadelní herec, žhář a padouch, lačníci po penězích, to všechno a více by se dalo prohlásit o postavě hraběte Olafa, hlavní záporné postavě *Řady nešťastných příhod*. Z prvního opatrovníka Violet, Klause a Sunny se brzy vyklube zloduch, který má s náhlou smrtí jejich rodičů společného více, než je na první pohled patrné.

O hraběti Olafovi se toho čtenář ani postavy mnoho nedozvědí, a pokud už je nějaká informace odkryta, navazuje na ni několik dalších záhad a vyvolává jen další otázky.

Zpočátku hrabě vystupuje jako zosobnění zla v příběhu, je neurvalý, špinavý, páchne, nemá rád děti, zato ale touží po jejich penězích a rád zakládá požáry a zbavuje

se svých bývalých kolegů z tajné organizace, kteří jsou stále věrní svému poslání. V tomto počínání mu vědomě i nevědomě pomáhá mnoho ostatních postav. Jako bývalý člen tajné organizace a herec je mistrem převleků, lží a podvodů, alespoň pro dospělé postavy. Jeho vytrvalé pronásledování sirotek hraničí až s posedlostí.

V průběhu příběhu se však postupně ukazuje, že Olaf vždy nebyl zlý a jeho minulost je až nápadně podobná situaci Baudelairových. Čtenáři se, pomocí vypravěče a díky informacím vypátraným sourozenci Baudelairovými, dozvídají střípky o jeho smutné minulosti, která je plná neradostných chvil a utrpení. Po rozkolu v tajné organizaci nebo během něj se přidal na špatnou stranu a propadl zlu, jak je však chvílemi vidět, tohoto rozhodnutí občas lituje, ale netuší, co by měl dělat jiného.

Kdykoli se tato postava objeví, příběh se vyvíjí v neprospěch hlavních postav, budoucnost je nejistá a kdokoli může být nepřítel: Olaf má totiž pomocníky téměř všude a ti se dokážou maskovat daleko lépe, než on sám. Nejistota zároveň pramení i z jeho vnitřního konfliktu, kdy ví, že to, co dělá, je špatné, ale pohybuje se mimo zákon už tak dlouho, že neví, jak se chovat jinak.

V úplném závěru příběhu vykonává svůj první a poslední dobrý skutek, když pomáhá sourozencům Baudelairovým přivést na svět dítě Kit Snicketové, což je sestra vypravěče příběhu a zároveň Olafova dřívější láska, a následně umírá. Je diskutabilní, zda jeden dobrý skutek dokáže odčinit roky špatných rozhodnutí, tento čin však ukazuje, že každý svádí vnitřní boj mezi dobrem a zlem a je jen na vůli člověka, která strana vyhraje.

### ***3.4 Poručníci a pan Poe***

Na konci první knihy se sourozenci Baudelairovi vymaňují ze spárů jejich tehdejšího poručníka, hraběte Olafa, jemuž je svěřil bankovní úředník a správce jmění, které dětem odkázali jejich rodiče. Pan Poe následně dětem vyhledává nové poručníky v řadách jejich příbuzných, o kterých v životě neslyšely. Někteří poručníci jsou milí, jiní na děti mají spadáno stejně, jako hrabě Olaf, někteří jsou ušlechtilí a plní dobroty, další jsou sobečtí a zahledění do sebe. Vždy se však v jejich okolí najde někdo, komu by mohly děti zdánlivě věřit, že vyřeší jejich problémy a ony poté budou v bezpečí.

Pokaždé se ale objeví jakýsi pomyslný háček, který příznivému vývoji událostí brání. Tento háček souvisí s hlavními charakterovými vlastnostmi jednotlivých

dospělých postav, které jsou zároveň i nejzávažnější překážkou v tom, aby dětem bylo pomůženo.

Tato skutečnost vyvolává pocit nedůvěry v dospělé autority, které by děti měly ochraňovat a podporovat. Vyrůstající pocit nejistoty poté zabraňuje dětem Baudelairovým, aby se nadále k dospělým obracely s prosbou o pomoc, a nutí je, aby na konci sedmé knihy, *Zpustlá vesnice*, kdy se je jejich pěstouni snaží upálit pro zločin, který nespáchaly, vykročily vstříc neznámému.

### 3.4.1 Pan Poe

Pan Poe jako první dětem sdělí tragickou zprávu, že jejich rodiče uhořeli při požáru. Ihned vysvětluje, že slovo „uhořeli“ znamená, že jsou mrtví. Následně se jich na čas ujímá, než najde „nejbližšího žijícího příbuzného,“ který by byl ochoten se o ně starat.

Brzy uzavírá dohodu s hrabětem Olafem, jejich geograficky nejbližším příbuzným, nezajímá ho však názor dětí, ani skutečnost, že o Olafovi nikdy neslyšely.

Děti se následně mnohokrát snaží vyhledat u něj pomoc, když je hrabě Olaf pronásleduje a pokouší se je připravit o dědictví. V první knize se pan Poe odvolává na zákony, přesněji na slova *in loco parentis*. Zde se poprvé objevuje jeho hlavní vlastnost, je posedlý slepým dodržováním zákonů. Věří, že zákony jsou nastaveny spravedlivě a dají se univerzálně aplikovat na každý případ stejně, není schopen hlubší interpretace a mnoho výroků chápe doslova.

V dalších knihách se ukazuje, že je také posedlý světem dospělých, ve kterém děti mají úlohu tichých, malých lidí, kteří se ideálně neozývají, pokud nejsou přímo tázání. Pan Poe dětem nenaslouchá ve chvílích, kdy se snaží odhalit převlek hraběte Olafa a jeho zlotřilé plány.

Pan Poe není zlý, ale pokud vědomě neudělá nic, čím by se snažil o záchranu dětí, není ani dobrý. Tyto dva opaky se totiž dají vymezit jen v kontrastu s druhým.

### 3.4.2 Montgomery Montgomery

Strýček Monty, v pořadí druhý pěstoun dětí Baudelairových a pravý opak hraběte Olafa, je milý, chápavý a má sourozence Violet, Klause a Sunny rád.

Také je to zapálený herpetolog, k domu má připojené obrovské prosklené terárium plné hadů a jiných plazů.

Jeho posedlost plazy mu však zabraňuje vidět skutečnost očima dětí a také jim naslouchat. Když se děti snaží odhalit pravou totožnost nového pomocníka Stephana (tento převlek si vybral hrabě Olaf při svém dalším pokusu ukrást sirotkům jejich dědictví), strýček Monty je přerušuje svou vlastní teorií, že Stephano je špeh *Herpetologické společnosti (Herpetological Society)*, který mu přišel ukrást zmiňovanou smrtící, aniž by si vyslechl vše, co mu děti chtějí říct.

Tato jeho posedlost hady nakonec Montgomeryho stojí život a děti Baudelairovy mnoho dalšího utrpení.

### 3.4.3 Josephine Anwhistlová

Podivínská teta, posedlá gramatikou, která, ač má iracionální strach téměř ze všeho, žije v domě postaveném na útesu na okraji *Slzavého jezera*, kde zemřel její manžel a kde i ona nalezne svou smrt.

Teta je na děti hodná, nechává je číst knihy ze své knihovny, koupí jim dárky, vaří jim a stará se o ně, ale její úzkosti jí zabraňují vytvořit pro děti opravdový domov. Bojí se například, že by sporák na plyn mohl při vaření vybuchnout, proto jsou všechna její jídla vždy studená. Děti jsou však schopny toto její podivné chování přehlédnout a jsou jí vděčné za její snahu.

Větší problém nastává s příchodem kapitána Shama, což je další převlek hraběte Olafa, který se vetře do tetiny přízně a během jednoho večera ji donutí nastrojit vlastní sebevraždu a napsat dopis, kde odkazuje děti do jeho opatrovnictví. V dopise je však formou chybné gramatiky ukryt tajný vzkaz pro děti Baudelairovy. Sourozenci tedy tetu nacházejí a podaří se jim ji přesvědčit, aby se postavila svému strachu. Na zpáteční cestě z jejího úkrytu se však střetnou s kapitánem Shamem, který ubohou tetu hodí do jezera pijavic. Předtím však teta zradí důvěru sirotků tím, že je ze strachu o svůj život nabídne kapitánu Shamovi.

### 3.4.4 Majitel pily

Tento sobecký a po penězích lačnící muž je třetím opatrovníkem Violet, Klause a Sunny. Termín opatrovnictví si však vyložil po svém a nutí děti pracovat

na své pile výměnou za poskytnutí bezpečného úkrytu před hrabětem Olafem. Děti jeho nabídku přijímají a tvrdě pracují společně s ostatními dělníky, kterým majitel poskytuje jako jediné jídlo dne večeři, k obědu žvýkačky a místo peněz za vykonanou práci slevové kupony, doufající ve slíbené bezpečí před zlosynem, který je pronásleduje na každém kroku.

Hrabě Olaf se i tentokrát objevuje s prohnáním plánem, jak se sirotků zmocnit, a i přesto, že je dětmi znovu odhalen a jeho plán zmařen, uniká. Majitel pily ze všech škod, způsobených zloduchem, obviňuje děti. Ruší dohodu, kterou s nimi uzavřel, a posílá je pryč.

### 3.4.5 Jerome a Esmé

Manželé Squalorovi, bydlící na *Temné třídě*, se ujímají děti po událostech na pile. Jak dětem později vysvětlují, mohli se jich ujmout už od úplného počátku, ale Esmé dodává, že tehdy ještě sirotci „nebyli v módě“, a proto o ně dříve neprojevili zájem.

Esmé je panovačná, sebestředná a posedlá vším módním. Kolem módy se točí celý její svět. I přesto, že je bohatá, neustále prahne po dalších penězích, protože je to módní. Ke svému muži se často chová jako k poslíčkovi a nebere ohledy na jeho přání a námitky. V průběhu příběhu *Nouzový výtah (The Ersatz Elevator)* se ukazuje, že je bývalou žačkou herectví a její učitel byl hrabě Olaf, se kterým je spolčená a pomáhá mu dostat se k dědictví Baudelairových. V dalších knihách ze série se objevuje po Olafově boku.

Ve zpustlé vesnici je převlečena za novou venkovskou policistku Lucianu, zvolenou radními do funkce poté, co předchozího policistu začalo bolet v krku, protože spolykal krabičku připínáčků. Společně s hrabětem obviní děti ze smrti Jacquese Snicketa, kterého zabila buď ona sama, nebo její komplic Olaf, a pošle na ně dav vesničanů lačnicí po krvi.

Oproti své manželce je Jerome milý a starostlivý a snaží se dětem vytvořit domov, o který přišly spolu se ztrátou svých rodičů. Když se děti snaží odhalit hraběte Olafa v jeho novém přestrojení, Jerome jim nevěří a myslí si o nich, že jsou xenofobové, protože Olaf je přestrojen za cizince s cizím přízvukem. K Jeromově

největší vadě patří jeho neochota se s kýmkoli o cokoli hádat, proto ho Esmé dokáže tak snadno ovládat.

V závěru šesté knihy je Jerome odhodlán odejít s dětmi někam daleko, kde je Olaf už nenajde a ony budou moci zapomenout na jeho zlotřilé plány i na dvě z trojčat, která Olaf unesl. Děti však chtějí po trojčatech pátrat a zachránit je, k čemuž jsou pevně rozhodnuté. Jejich opatrovník se s nimi nechce hádat, proto se s nimi rozloučí a odchází. Děti tak utrpí další ránu ve svou už tak dost slabou důvěru v dospělé.

### 3.4.6 Obyvatelé Dědiny Ptactva a Hector

Krédem *Dědiny ptactva (Village of Fowl Devotees)* je: „K výchově dětí je potřeba celé vesnice.“ Avšak obyvatelé si pod výchovou představují, že jim děti budou od rána do večera posluhovat, vařit a plnit za ně obyčejné úkoly spojené s domácností. Tito obyvatelé jsou také svázáni mnoha svými nesmyslnými pravidly, jejichž porušení ústí v upálení na hranici.

Jedinou nadějí sourozenců proto zůstává vesnický údržbář Hector, který si jako jediný udržuje zdravý rozum a vidí, jak nesmyslná ona pravidla jsou, ale je moc vyděšený z vesnické rady, aby proti nim protestoval. Ze strachu mluvit před radou pak neposkytne důležité svědectví a děti jsou uvězněny za vraždu, kterou nespáchaly. Ve vyvrcholení sedmého dílu se jim snaží pomoci, poté, co utečou ze svého vězení a osvobodí trojčata Quagmireovy z kašny na náměstí. Naneštěstí zasahuje Olaf a Esmé a utéct se podaří jen Hectorovi a trojčatům.

Obyvatelé vesnice nejsou přímo zlí, ale jsou sobečtí, povrchní a řídí se absurdními pravidly. Stejně jako většina dospělých v příběhu jsou snadno ovlivnitelní, a proto se nakonec nevědomky postaví na stranu zloducha jako stádo ovcí.

Hector má naproti tomu vrozenou dobrotu a od začátku dětem věří a podporuje je. Ve chvíli, kdy ho děti nejvíce potřebují, však není dost odvážný a nepostaví se za ně. Proto je dalším dospělým, který zklame jejich důvěru.

### 3.5 Beatrice

Tajemné jméno *Beatrice* provází čtenáře celou sérií od jejího počátku až do samého konce. Na začátku každé knihy je pro ni věnování, jež je zároveň i jakýmsi vyznáním lásky postavy Lemonyho Snicketa mrtvé ženě.

*Moje láska k tobě je nesmrtelná. / My love for you shall live forever.*

*Ty jsi však bohužel nebyla.<sup>25</sup> / You, however, did not.<sup>26</sup>*

Čtenáři se po malých částech odtajňuje záhada kolem této dámy právě prostřednictvím zmíněných věnování a občasného odklonění autora od hlavního příběhu. V jednom takovém výjevu se čtenář dozvídá, že existuje triptych *Co se stalo Beatrici (What Happened to Beatrice)*. Je na něm vyobrazena krásná žena, psací stroj a oheň. V dalším se zase ukáže spojení Beatrice a hraběte Olafa, když ve vzpomínce Lemony Snicket vniká na bál a snaží se Beatrici předat zprávu, která zní: „*Beatrice, hrabě Olaf je*“<sup>27</sup>. Čtenář se však nikdy nedozví, kdo nebo kde byl hrabě Olaf.

Z těchto a dalších výjevů si uděláme představu o tom, co pro Lemonyho Snicketa Beatrice znamenala. Snicket a Beatrice byli na čas zasnoubeni, v jedné vzpomínce je ale zmíněno, že si Beatrice přečetla nějaký článek v novinách a situace se změnila.<sup>28</sup>

V knize *Konec (The End)* se ukazuje, že jméno Beatrice je spojeno se třemi souvisejícími entitami. První z nich je název lodi, na které sourozenci Baudelairovi odplouvají i se svou schovankou z ostrova. Tato loď je tam zakotvena od dob, kdy na ostrově žili rodiče Baudelairovi a nese jméno jejich matky. Druhá je jméno dítěte Kit Snicketové, které sourozenci pojmenovali po své matce. Třetí je matka sourozenců Baudelairových, jejíž jméno je právě Beatrice.

Čtenář se tedy v průběhu příběhu dozvídá, že provázanost rodiny Baudelairových a Snicketových s hrabětem Olafem a mezi sebou navzájem je mnohem složitější, než se mohlo na první pohled zdát. Čtenář a dětské postavy si uvědomují,

---

<sup>25</sup> např. SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Temné terárium*. Praha: Egmont ČR, 2001, s. 5

<sup>26</sup> např. SNICKET, Lemony. *A Series of Unfortunate Events: The Reptile Room*. London: Egmont Books Limited, 2012, s. dedication

<sup>27</sup> např. SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Strohá akademie*. Praha: Egmont ČR, 2002, s. 186-187

<sup>28</sup> např. SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Zpustlá vesnice*. Praha: Egmont ČR, 2002, s. 83



že Beatrice, která ukradla Esmé cukřenku, je matka sourozenců a je nějak zapletena do vraždy Olafových rodičů.

Tyto výjevy a situace dají čtenáři nahlédnout na nekompletní a záhadami opletenou postavu, kterou je Beatrice. Tato postava provází čtenáře po celou dobu příběhu o sirotcích Baudelairových a je jednou z největších záhad příběhu, která se částečně vyjasní, ale i nadále zůstává zahalena mlhou nejasnosti a volných, mnohoznačných konců, otevřených fantazii čtenáře.

### 3.6 Dětské postavy

V knihách Lemony Snicketa jsou dětské postavy v jistém smyslu nadřazené dospělým, nebývají spoutané tradicemi a příkázáními světa dospělých, jsou schopné přizpůsobit se nenadálým změnám a jejich zvědavost bývá nasměrována tím správným směrem. I přesto autor do svých příběhů zakomponoval dětské postavy, které věrně reflektují chování dospělých, jsou rozmazlené a zlé, nebo se u nich objeví vlastnost, která je může ke špatnému chování přiblížit. Autor tak ukazuje, že i dětská duše se dá rychle zkazit.

#### 3.6.1 Trojčata Quagmireova a Moxie Mallahan

Tyto postavy představují pro protagonisty příběhů jakýsi pevný bod, na který se mohou vždy spolehnout.

Duncan, Isadora a Quigley jsou trojčata, částečně sdílející osud hlavních hrdinů *A Series of Unfortunate Events*. I jim zemřeli rodiče při požáru jejich domu, který má na svědomí někdo ze špatné strany tajné organizace, již byli jejich rodiče, stejně jako rodiče Baudelairových, členy. Trojčata jsou navíc při požáru rozdělena. Duncan a Isadora nastupují na *Prufrockovu přípravnou akademii* a myslí si, že jejich bratr je také mrtvý, zatímco Quigley se tajnou spojovací chodbou dostává do prázdného domu strýčka Montyho, po Montgomeryho smrti, kde ho později nachází Jaques Snicket a zasvěcuje ho do tajů *D.P.*

Stejně jako Baudelairovi jsou Quagmireovi přemýšliví a nesvázaní nesmyslnými pravidly světa dospělých. Stávají se nejvěrnějšími přáteli Baudelairových a snaží se jim v jejich trápení s hrabětem Olafem pomáhat, čímž na sebe strhnou Olafovu pozornost a vystaví se nebezpečí, protože jejich rodiče po sobě také zanechali ohromné dědictví v podobě drahokamů. Duncan s Isadorou jsou Olafem uneseni

a na několik knih drženi v zajetí, načež se jim podaří za pomoci Baudelairových a Hectora z *Dědiny Ptactva* uniknout. Naneštěstí nemohou vlivem počinání Olafovy společnice, Esmé Squalorové, vzít Baudelairovy s sebou do horkovzdušného balonového obydlí, které sestrojil Hector, snaží se jim tedy alespoň na poslední chvíli předat důležité informace o tajné organizaci, které se však k protagonistům dostávají v kusech. Třetí trojče pak slouží Baudelairovým jako spojenec v knize *Ledová stěna (The Slippery Slope)*, kde jim pomáhá rozklíčovat tajné kódy zanechané na spáleništi, které zbylo z tajného úkrytu *D.P.* I on je však následně od Baudelairových odtrhnut, když ho divoký proud strhne do jiného ramena řeky než jeho přátele.

Před dějem poslední knihy se trojčata znovu setkávají během boje se členy špatné strany *D.P.*, čtenář se však o jejich dalších osudech dozvídá pouze to, že je pohltilo *Velké neznámo (The Great Unknown)* a není jisté, zda přežila či nikoliv.

Moxie Mallahan je nerozlučnou kamarádkou a pomocnicí mladému Snicketovi v sérii *All the Wrong Questions*. Je to mladá, nadějná a zvědavá reportérka, se srdcem na správném místě, díky čemuž Snicketovi pomáhá rozluštit případy, ke kterým se tento detektiv připele. Avšak na konci příběhu se od Lemonyho odvrací, protože nesouhlasí s jeho způsobem záchrany města: antagonistu Hangfirea vtlačil do chřtánu Velkého neznáma, a tím ho zabil.

### 3.6.2 Fiona a Ellington Feint

Tyto postavy jsou pro protagonisty přáteli a zároveň zdrojem nejistoty. S jejich pomocí nemohou nikdy počítat, často jim mohou i škodit v honbě za svými vlastními touhami.

Fiona je nevlastní dcerou kapitána ponorky *Kvíkveg (Queequeg)*, Widdershinse, a, jak je později odhaleno, sestrou muže s háky místo rukou, Fernalda, věrného stoupence hraběte Olafa. Tato nadaná mykoložka se s Baudelairovými rychle spřátelí, záhy se však začnou projevovat její slabé stránky, tkvící převážně v jejím až maniakálním zájmu o houby, jmenovitě o *Meduzovité mycelium*, které, když jej poprvé spatří, obdivuje i přes jeho zkázonosnost. Autor zde ukazuje Fioninu největší slabinu, která ji může svádět ke scestí od jejích prvotně ušlechtilých cílů. Fiona se v knize *Ponurá sluj (The Grim Grotto)* znovu shledává se svým bratrem, kterého měla za mrtvého. Její touha po kompletní rodině ji donutí nechat sirotky Baudelairovy jejich osudu a společně s Fernaldem utíkají neznámo kam.

Ellington Feint potkává mladý Snicket v knize *Who Could That Be at This Hour?* a dále se objevuje i v dalších dílech *All the Wrong Questions*. Tato mladá dáma pátrá ve městě *Stain'd by the Sea* po svém otci, který byl jednoho dne unesen a zbyl po něm jen vzkaz, který jí měl sdělit, že už ho nikdy neuvidí. Její pátrání ji přivedlo do cesty mladého Snicketa, kterému pomáhá řešit jeho zapeklité případy. Nakonec svého přítele ale vždy zradí a s příslibem, že bude svému vězněnému otci blíž, se přidává k hlavnímu antagonistovi Hangfireovi, který má údajně jejího otce v zajetí.

### 3.6.3 Carmelita Spatsová a Stew Mitchum

Tyto dětské postavy jsou rozmazlené a zlé. Protagonistům slouží jako podružné záporné postavy, které pomáhají hlavní záporné postavě.

Carmelita je poprvé představena v knize *Strohá akademie (The Austere Academy)* a provází pak čtenáře po celý zbytek série, až k předpolední knize. Představena je jako neurvalá, drzá a namyšlená dívenka, která si libuje v utrpení jiných a také toto utrpení ráda prohlubuje. Po událostech v *Nedílném pohoří (Mortmain Mountains)* a předpokládaném úmrtí jejích rodičů při požáru se přidává k divadelní společnosti hraběte Olafa, kde se jí ujímá Esmé Squalorová. Není však jisté, zda Carmelita ví, že její rodiče uhořeli. Stejně jako u ostatních postav, které byly přítomné u Nejvyššího soudu v *Předposledním utkání (The Penultimate Peril)*, není jisté, zda přežila požár *hotelu Rozuzlení (Hotel Denouement)*.

Stew je synem dvojice policistů města *Stain'd by the Sea*, Harwey a Mimi, a proto je zvláštní, že právě on roste v zákon porušujícího pobudu. Lemony se s ním poprvé setkává v knize *Who Could It Be at This Hour?*, kde na něj Stew vystřelí prakem v knihovně. V následujícím ději se Stew stává stále nebezpečnějším, a nakonec vyjde na povrch jeho spojení s hlavním padouchem série, Hangfirem. Za své počínání není svými rodiči nikdy trestán a jeho prohřešky jsou jimi často připisovány nevinnému Lemony. Vrchol selhání spravedlnosti vidí Snicket ve chvíli, kdy Stew zabije městského knihovníka a z vraždy obviní Snicketovu cvičitelku. I přesto, že Stewova vina je nakonec prokázána, je tato skutečnost zamlčena a Stew se vyhýbá potrestání.

### 3.7 Lemony Snicket

Jak již bylo zmíněno, Lemony Snicket je ponurý vypravěč příběhu Baudelaireových v sérii *A Series of Unfortunate Events* a hlavní postava série *All the Wrong Questions*.

#### 3.7.1 Dětská postava

Lemonyho život je opředen záhadami od samého jeho dětství, kdy byl přijat za žáka tajemné organizace *D.P.*, trénován a školen v umění odposlouchávání, maskování a lhaní i v dalších činnostech, které nepřísluší běžným dětem. Ve třinácti letech odmaturoval a vybral si svého mentora z mnoha dalších. Úmyslně zvolil osobu, která měla nejhorší možné výsledky a byla považována za nejslabšího aktivního člena tajné organizace, S. Theodoru Markson. Tajně doufal, že mu toto spojení dovolí zůstat většinu času mimo dohled své školitelky (*chaperone*), protože tou dobou se spolu se svou sestrou Kit plánoval vloupat se do muzea a ukrást jistý předmět. Jeho plány jsou však zmařeny, když kvůli zvláštnímu případu ukradené sošky, která ve skutečnosti ukradena nebyla, musí odjet daleko z města i od své sestry.

Lemonyho morální kompas funguje již od útlého dětství téměř perfektně. Podobně jako Baudelairovi se snaží vždy udělat správnou věc, a ne vždy se při svém počínání řídí pravidly dospělého světa. Dospělé, zvláště svou školitelku, vidí jako nekompetentní a nepříliš přemýšlivé jedince, kteří představují překážku při jeho vyšetřování a snaze dopátrat se pravdy. I přes své rozsáhlé vědomosti a vyvinuté myšlení je ale stále dítětem. Z toho pramenící nezkušenost dává často vzniknout domněnkám, které, ač nejsou daleko od pravdy, jsou mylné. Celá série *All the Wrong Questions* se pak odvíjí od těchto malých zaškobrtnutí a postava Lemonyho Snicketa v ní i během děje komentuje své špatné odhady a klopýtnutí.

#### 3.7.2 Vypravěč

Jako už dospělý muž se Lemony chopí břemene, kterým je očištění jména Baudelairových. Do příběhu *A Series of Unfortunate Events* nevstupuje přímo, jen ho zpětně komentuje a vstupuje do něj odbočkami a vysvětlivkami mimo hlavní příběh. Tyto odbočky se z větší části týkají tajné organizace a jeho dřívější snoubenky, nebo jeho skrývání před nepřáteli, zatímco píše stránky příběhu.

Jako vypravěč se neustále snaží odradit čtenáře od dalšího čtení a snaží se ho přimět k tomu, aby se chopil nějakého veselejšího příběhu. Jeho smýšlení se vymyká generickému světu dospělých, stejně jako sourozenci Baudelairovi má vlastní názor, kterému se nebojí dát průchod. V průběhu příběhu čtenáře mlhavě informuje o okolnostech, při jakých byly řádky, které čtenář právě čte, napsány, a tím u čtenáře vyvolává další otázky, nakolik tyto informace souvisejí se samotným příběhem a děním kolem tajné organizace *D.P.* Podobně pak pracuje i s věnováním Beatrici, přítomným v každé knize, ve třinácté dokonce dvakrát, nebo s dopisy nakladateli na konci každé knihy, které čtenáři lehce nastíní, kudy se bude ubírat další děj, zároveň ale obsahují i informace, které se zdánlivě v další knize vůbec neobjeví, váhu mají jen v širším měřítku, aplikovaném na celou sérii.

## 4 Události a kontext

### 4.1 Události a situace

#### 4.1.1 Začátek příběhu Baudelairových

Příběh tří nešťastných dětí začíná smutnou zprávou, kterou dětem přinese bankovní úředník a přítel jejich rodičů, pan Poe. Jejich rodiče zahynuli při požáru, zatímco děti byly na mořské pláži. Tato tragédie uvede do pohybu řetězec událostí, který je dovede na rozličná místa, kde budou muset čelit mnoha protivěm.

Jak již bylo řečeno, pan Poe je odvede k jejich údajnému příbuznému, hraběti Olafovi, ze kterého se vyklube zlotřilec, prahnoucí po dědictví sirotků. V jeho domě zažívají jen samá úskalí a příběh vrcholí Olafovým pokusem o urychlení získání dědictví tím, že se snaží oženit s Violet při divadelní hře, ve které se odehrává svatba, přičemž ženicha hraje Olaf a nevěstu Violet. Tento plán selhává jen díky doslovně pochopenému zákonu, kdy musí oba podepsat manželskou smlouvu vlastní rukou, Violet však, i přesto, že je pravačka, podepisuje rukou levou, a proto se podpisy neshodují. Svatba je překažena a hrabě Olaf uniká.

Zdálo by se, že trápení Baudelairových je tedy u konce. Děti však musí následně odcestovat vstříc novému poručníkovi, u kterého si opět nemohou být ničím jistí. Mohou jen doufat, že nebude tak zlý, jako byl hrabě.

#### 4.1.2 Smrt v příběhu

Ač se jedná o příběh pro děti, objevuje se v něm častokrát téma smrti. Všechna úmrtí v této sérii jsou předčasná a velká většina násilná. A proto i přesto, že vypravěč prezentuje smrt jako přirozenou součást života, čtenář v tomto výkladu vycítí jakousi nejistotu, pramenící právě z vědomí, že si nikdo nemůže být jistý tím, kdy a jak zemře.

Rodiče Baudelairovy, strýčka Montyho, tetu Josephinu nebo doktorku Orwellovou, všechny tyto postavy a mnoho postav dalších potká v příběhu jejich osud a nezáleží na tom, zda jsou dobří nebo špatní. U dětských postav i u samotných čtenářů toto zjištění může vyvolat nové otázky a nejistotu.

V sérii *All the Wrong Questions* jsou tyto pocity umocněny tím, že vraždu spáchá dítě, Stew Mitchum, na rozkaz padoucha.

### 4.1.3 Jeden přežil

V archivu *Heimlichovy nemocnice* se sourozenci Baudelairovi dozvídají neurčitou informaci ohledně blíže nepopsaného požáru, který je spojen se Snicketovými a Baudelairovými. Podle této informace někdo požár přežil a v sourozencích se ihned probouzí naděje, že by to mohl být jeden z jejich rodičů.

Ze *Snicketovy složky (The Snicket File)*, ze které ono sdělení pochází, však sourozenci nacházejí pouze jednu stránku ze třinácti a u ní fotografii čtyř lidí: vlastních rodičů, Jacquese Snicketa a neznámého muže, který hledí směrem od fotoaparátu, a jeho obličej tedy nelze rozeznat (touto postavou není nikdo jiný, než Lemony Snicket).

Osud Baudelairových je však vrtkavý a v dalších pokračováních jejich příběhu se dozvídají, že člověkem, který přežil požár domu Quagmireových, je Quigley, třetí z trojčat.

Neurčitost informace vytváří v postavách i čtenáři naději, že se situace sourozenců začíná zlepšovat.

### 4.1.4 Kdo je J.S. v hotelu a Frank nebo Ernest

Do *hotelu Rozuzlení* bylo v předposlední knize sezváno velké množství dobrých i zlých dobrovolníků tajemným J.S. Kdo však tento J.S. je a je to jen jedna osoba? A který z bratrů Rozuzlených, kteří vedou hotel, je Frank a který Ernest?

Sourozenci se v průběhu knihy *Předposlední utkání* snaží zjistit, zda je hotel bezpečné místo pro setkání všech dobrých dobrovolníků, proto musí nejprve vypátrat identitu tajemného J.S., který by měl být ubytován v hotelu. Jako první kandidát se nabízí Jacques Snicket, ale ten zemřel několik týdnů předtím: pokud tedy někdo napsal pozvánku jeho jménem, má pravděpodobně špatné úmysly. Dalšími „podezřelými“ mohou být Jerome Squalor, bývalý pěstoun Baudelairových, nebo soudkyně Justice Straussová: pokud hosty sezval jeden z nich, pak se organizaci *D.P.* blýská na lepší časy. Tato záhada zůstává nerozluštěná, protože pod iniciálami J.S. se skrývá několik postav zároveň a ani čtenáři, ani dětským postavám není dán jednoznačný klíč k jejímu rozluštění.

Souběžně se záhadou J.S. plní sourozenci Baudelairovi, v převlečení za hotelové sluhy, rozkazy dvou ředitelů hotelu, Franka a Ernesta, dvou od sebe nerozeznatelných bratrů. Jeden z bratrů pracuje pro ušlechtilou stranu *D.P.*, zatímco ten druhý pro tu špatnou. Třetí z bratrů, Dewey, se drží stranou a strádá roztržením své rodiny. Sourozenci Baudelairovi tedy plní jejich příkazy a mnohokrát se ptají sami sebe, zda právě pomáhají vyhrát zlu nebo dobru. Konverzace s řediteli však probíhají v tak obecné a neurčité rovině, že odpověď není možná: jako příklad lze uvést otázku jednoho z bratrů: „*Jste, kdo si myslím, že jste?*“<sup>29</sup> (*Are you who I think you are?*)<sup>30</sup>. Bez hlubšího vysvětlení jsou i úkoly, které Baudelairovi pro bratry provádějí (uzamknutí prádelny, vyvěšení ptakolapky z okna), proto si následky svých činů i pravou identitu bratrů uvědomují až zpětně, když se události dají do pohybu a už se nedají ovlivnit.

#### 4.1.5 Rozkol v tajné organizaci

Ač je rozkol v tajné organizaci *D.P.* důležitá událost ve světě, který spisovatel Lemony Snicket vytvořil, není toho o něm čtenáři ani sourozencům Baudelairovým mnoho prozrazeno. Z minima poskytnutých informací je zřejmé, že se organizace rozdělila na dvě soupeřící strany: šlechetnou, která hasí požáry doslova i obrazně, a zlou, která naopak požáry zakládá. Organizace je poměrně rozsáhlá, a proto rozkol zasáhl většinu postav příběhu. Rozkol rozdělil přátele, sourozence i milence, kteří z různých důvodů stojí na rozdílných stranách.

Důvod rozkolu není znám, ani není jisté, kdy se samotná událost udála, a po přihlédnutí k informacím v sérii *All the Wrong Questions* se zdá pravděpodobnější, že se neudál náhle, ale organizace se postupně rozpadala delší dobu.

Organizace při své činnosti používala mnoho tajných kódů, šifer a poznávacích znamení, díky kterým bylo možné ihned rozeznat ušlechtilého člověka, avšak po rozkolu tyto praktiky používají obě strany, a proto je téměř nemožné

---

<sup>29</sup> např. SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Předposlední utkání*. Praha: Egmont ČR, 2006, s. 125

<sup>30</sup> např. SNICKET, Lemony. *A Series of Unfortunate Events: The Penultimate Peril*. London: Egmont Books Limited, 2010, s. 117



prohlédnout pravou podstatu členů. Sourozenci Baudelairovi tak mnohokrát čelí nejasnostem a problémům z toho vyplývajícím a řeší, zda mají lidem důvěřovat či ne.

#### 4.1.6 Dětské žvatlání

Dětská řeč Sunny Baudelairové provází čtenáře celou sérií od jejích počátků, kdy Sunny rozumí jen její sourozenci, přes její postupný vývoj, kdy sečtější čtenář rozezná latinská, hebrejská, řecká či jiná jinojazyčná slova a dokáže podle nich odhadnout smysl sdělení, až k závěru, kdy Sunny tuto řeč úplně opouští.

Jak již bylo napsáno, v pomyslném druhém stádiu vývoje své řeči používá Sunny Baudelairová slova z cizích jazyků, která však většina dospělých postav není schopná rozeznat a porozumět jim, a to i přes všeobecnou známost některých těchto slov. Starší sourozenci tak musí často tuto řeč tlumočit ostatním. Vznikají tak absurdní situace, kdy dospělé postavy malé Sunny nerozumí, a to i přesto, že je obecná povaha sdělení v kontextu situace poměrně jasná, například: „*Echinacea*.“<sup>31</sup> Toto slovo použila Sunny v *Heimlichově nemocnici* jako doplnění sdělení svého bratra, který se domnívá, že v boji proti nemocem jsou účinnější antibiotika než píseň. Sdělení znamená: Nebo lékařsky prověřené byliny.

V neposlední řadě dětské žvatlání a jeho přerod v Sunnyinu první srozumitelnou větu „*Nejsem mimino*.“<sup>32</sup>, spolu s jejími prvními kroky, symbolizují dospění a osamostatnění sourozenců Baudelairových.

#### 4.1.7 Zakončení příběhu Baudelairových

V závěru svého příběhu sourozenci Baudelairovi po několika letech odcházejí z ostrova, který jim po tu dobu byl bezpečným útočištěm a kde vychovávali dceru zesnulé Kit Snicketové, neznámo kam. Spisovatel Lemony Snicket prozrazuje čtenáři, že ztratil jejich stopu, a proto neví, co se s nimi stalo dál, a jejich další osud tak zůstává neznámý i čtenáři. Neznamená to však, že jejich příběh skončil, jen se stává součástí

---

<sup>31</sup> např. SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Zákeřná nemocnice*. Praha: Egmont ČR, 2003, s. 51

<sup>32</sup> např. SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Ledová stěna*. Praha: Egmont ČR, 2004, s. 250

širšího příběhu, který se nedá, díky mnoha volným koncům a protínajícím se příběhům, podrobně sledovat.

## 4.2 Intertextové a interkulturní odkazy

Obě série spisovatele Lemony Snicketa prostupuje velké množství kulturních odkazů, které často nepřímo prohlubují atmosféru díla a dávají čtenáři potřebný rozhled a určitou orientaci v nesnadno pochopitelných situacích, které se dějí postavám jednotlivých příběhů.

### 4.2.1 Jména postav

Množství postav a míst je pojmenováno podle skutečných osobností našeho světa, mohou to být klasičtí spisovatelé, herci zlaté éry Hollywoodu, či hrdinové z jiných knih. Pro většinu vybraných osobností je společným znakem vysoká kvalita a kompetence v jejich oboru, a zároveň jejich záhadami a nejistotami opředený osud. Výjimkou může být například americký spisovatel Edgard Allan Guest, který je Snicketem uveden jako špatný autor, a lidé, kterým se líbí jeho dílo, jsou buďto v srdci zlí nebo nemají dobrý vkus.

Dále je možné uvést například Edgara Allana Poea, podle něhož je pojmenována postava bankéře Poea, který má na starost záležitosti sirotků Baudelairových po smrti jejich rodičů; France Kafku, podle něhož je pojmenována *Kavárna Kafka (the Cafe Kafka)*; samotné sourozence Baudelairovy, kteří sdílejí své příjmení s francouzským básníkem Charlesem Baudelairem; a v neposlední řadě pak Hermana Melvillea, jehož jméno je v knize *Široké okno* přisouzeno velkému hurikánu.

### 4.2.2 Knihy

Stejně jako významné osobnosti jsou Lemony Snicketem v textu často zmiňována i díla jiných autorů. Protagonisté podle toho, kdo čte jaké knihy, rozeznávají dobré a ušlechtilé lidi od těch špatných. Tyto odkazy autor využívá k vnesení dalších nejasností do příběhu. Texty, ke kterým odkazuje („The Raven“, *Moby Dick*), jsou obecně považovány za kvalitní literaturu, plnou mnohoznačných významů a otevřených konců s možností různých interpretací, na kterých pak autor nepřímo buduje i svůj příběh, jenž pracuje s podobnými motivy.

## 5 Symboly

### 5.1 Oko

Symbol vševědoucího oka provází čtenáře i hlavní aktéry příběhu *A Series of Unfortunate Events* na každém jejich kroku. Poprvé jsou s ním sirotci konfrontováni v sídle hraběte Olafa. Obrazy oka jsou rozvěšeny na stěnách v celém jeho domě, symbol připomínající oko má hrabě Olaf vytetován kotníku, a ve tvaru oka je i dům doktorky Orwellové, společnice hraběte Olafa, v *Mizerově (Paltryville)*.

Děti si připadají neustále sledovány, oko pro ně představuje potíže a vnímají ho negativně. Zároveň se z něj však stává možnost, jak dospělým dokázat, že se za převleky, které Olaf hojně využívá, skutečně skrývá zloduch. Oko má však na kotníku vytetována také jiná postava, Jacques Snicket, který se dětem snaží pomoci, ale záhy umírá počínáním hraběte Olafa. Děti tak postupně začínají pochybovat o významu oka, které se stává neutrálním symbolem, jenž může znamenat mnohé. V průběhu příběhu je zjištěno, že oko je symbol tajné organizace a skrývají se v něm písmena zkratky názvu této organizace, *D.P.* Členové této organizace jsou špatní i dobří a děti si nikdy nemohou být jisté záměry jednotlivých členů.

Symbol tak natrvalo ztrácí punc zla a získává duální význam. Za jeho nositelem se může skrývat přítel, stejně tak jako nepřítel.

### 5.2 Jablko

Poprvé je jablko zmíněno na začátku druhé knihy *A Series of Unfortunate Events*. U *Všivé cesty (Lousy Lane)*, kudy sourozenci cestují ke svému novému poručníkovi, rostou kyselá jablka a z místní továrny na masokostní moučku (v originále se tam zpracovává křen) se line puch. Tato informace se může zdát zcela nahodilá a bezvýznamná, ale s přihlédnutím k poslednímu dílu série už tomu tak není.

Jablko má v příběhu důležitou roli. Na ostrově, kam se sourozenci dostávají v poslední knize, roste jabloň, která plodí hořká jablka. Tato jablka jsou obyvatelům ostrova zakázána, či spíše „přátelsky“ nedoporučována, vůdcem ostrovanů Ishmaelem. On sám však z těchto zakázaných plodů tajně ochutnává. Na ostrově se téměř zrodí rozkol, když je Ismael odhalen jako lhář. Jablko však není jen jablkem sváru. Poté, co se ostrované nakazí houbou *Medúzovitého Mycelia*, je odhaleno, že tato „hořká“ jablka

jsou lékem, který má moc houbovité spory zahubit. Jablka jsou hořká právě proto, že rodiče Baudelairovi během svého předchozího pobytu na ostrově a v úsilí nalézt lék zkřížili jablko s křenem, který je původním lékem na otravu houbou. Zakázané ovoce „poznání“ má tedy v tomto příběhu kladnou úlohu, na rozdíl od biblického příběhu, který stojí za tímto symbolem.

Spolu s informací o křížení se postavy i čtenář dále dozvídají, že továrna na masokostní moučku u *Všivé cesty* měla sloužit jako velkovýrobná léku proti *Medúzovitému Myceliu*.

### 5.3 Had

Stejně jako jablko je i had poprvé využit v druhé knize *A Series of Unfortunate Events*, kdy jsou na pozemku strýčka Montyho vzrostlé keře ostříhané do podoby hadů. Tyto keře nejprve sourozencům nahánějí strach a zasévají do nich semínko pochybnosti, zda jejich nový opatrovník přece jen nebude stejně zlý, jako byl hrabě Olaf. Strýček zároveň vlastní terárium, plné živých hadů. Tento motiv má velký význam v díle posledním, kde se do příběhu vrací jeden z hadů strýčka Montyho.

I had má v příběhu Baudelairových, na rozdíl od své biblické inspirace, kladnou roli. *Zmije smrtící (Incredibly Deadly Viper)*, i přes svůj název, daný jí v žertu doktorem Montgomerym, velmi hravý a přátelský had, je nejprve obviněna hrabětem Olafem z Montgomeryho smrti, a po rozřešení záhady, obklopující tuto smrt, je odvezena, spolu s ostatními hady, neznámo kam pracovníky *Herpetologické společnosti*. Sourozenci Baudelairovi k hadům, a zvláště ke *Zmiji smrtící*, během svého pobytu u strýčka Montyho přilnuli, proto, když dodávka *Herpetologické společnosti* s hady v nákladovém prostoru ujíždí pryč po *Všivé cestě* vstříc neznámu, nemohou se sourozenci ubránit pocitu, že je jejich osud až nápadně podobný.

Se *Zmiji smrtící* se pak ještě jednou setkávají v knize *Konec*, kde tento had hraje velmi důležitou roli: sourozencům podá jablko jako protijed. Po neúspěšném pokusu Baudelairových přesvědčit otrávené obyvatele ostrova o tomto protijedu je zmije viděna, jak plave za lodí, ve které ostrované hromadně z ostrova odplouvají, a snaží se jim také předat jablko. Čtenář se, stejně jako sourozenci, však nedozví, zda byla zmije ve svém snažení úspěšná a jablko si od ní někdo na lodi vzal a zachránil se.

## 5.4 Cukřenka

*Cukřenka (Sugar Bowl)* zastává velmi významnou roli v celém příběhu Baudelairových a je také velmi důležitá pro obě strany rozkolu. Tato nádoba původně patřila Esmé Squalorové, byla jí však zcizena Lemony Snicketem a Beatricí Baudelairovou, které to až do své předpokládané smrti v *hotelu Rozzuzlení* nikdy neodpustila. Proč však byla tato nádoba tak důležitá, aby se ji všichni aktéři rozkolu snažili neustále získat pro sebe? To autor nikdy neprozradí, je však naznačeno, že důležitá není sama cukřenka, ale její obsah, který by mohl zvrátit průběh celého sváru v tajné organizaci a přinést straně, která cukřenku bude vlastnit, konečné vítězství.

Tento předmět je jak cílem, tak zároveň hybatelem příběhu pro mnoho postav, které jsou jím posedlé. Jde o posedlost neznámem, neboť právě tím cukřenka a její obsah ve skutečnosti jsou. Nikdo přesně neví, co v sobě záhadný předmět ukrývá, nebo proč je tak důležitý, což se dotýká i sourozenců Baudelairových, kteří při pátrání po cukřence do světa znovu vypustí zlo v podobě smrtelně nebezpečné houby, *Meduzovitého Mycelia*.

Dalo by se spekulovat, že právě cukřenka může být jedním z prvotních původců rozkolu, protože kdekoli se objeví, nese s sebou jen utrpení a zmar. Ať už jde o vypuštění *Meduzovitého Mycelia* z *Gorgonské sluje (Gorgonian Grotto)*, kde ji sourozenci Baudelairovi hledali, nebo vypálení ukrytého střediska *D.P.* v *Nedílném pohoří* Mužem s vousy ale bez vlasů a Ženou s vlasy ale bez vousů, kde byla načas ukryta, nebo vyhoření posledního bezpečného místa, kam byla cukřenka donesena. Ve stopách cukřenky jde zkáza, ale může za to předmět, nebo postavy, které se slepě ženou za příslibem vítězství v podobě cukřenky a uvnitř ní ukrytého tajemství, které však nikdy neviděli a ani si nemohou být jisti jeho důležitostí?

## 5.5 Velké neznámo, Bombinating Beast

Otazník, *Velké neznámo*. Tak je poprvé tento tvor uveden v knize *Ponurá sluj (The Grim Grotto)*, následně se ještě několikrát objevuje v díle *A Series of Unfortunate Events* a pravděpodobně i v *All the Wrong Questions*.

Sourozenci Baudelairovi se s tvorem poprvé setkávají pod mořskou hladinou, kdy na sonaru ponorky *Kvíkveg* objeví nejprve Olafovou ponorku, která po nich pátrá, znázorněnou na obrazovce symbolem připomínajícím oko, a následně objeví i symbol

otazníku, před kterým Olafova ponorka urychleně utíká. Sourozenci se z tohoto střetu dozvídají, že otazník bylo něčím, čeho se bojí i tak nebezpečný člověk, jako je Olaf. Následně je tento tvor zmíněn Kit Snicketovou v knize *Konec*. Je řečeno, že při potyčce posádky *Kvíkvegu* (kapitán Widdershins, Fiona, Fernald) a Kit, kterým přiletěli na pomoc Quagmireovým a Hectorovi, s cvičenými orly, vedenými záhadným Mužem s vousy, ale bez vlasů a Ženou s vlasy, ale bez vousů, se náhle zvedl z hlubin moře tvor, který vypadal jako obří otazník, a všechny kromě Kit spolkl.

V sérii *All the Wrong Questions* se však ukazuje, že by *Velké neznámo* mohlo mít spojitost s mýtickým tvorem, obývajícím údolí, kde stojí město *Stain'd by the Sea*, předtím, než v něm bylo vysušeno moře. Poprvé se o tomto tvorů čtenář dozvídá prostřednictvím prvního případu Lemony Snicketa v učení S. Theodory Marksonové.

Jedné z předních rodin ve městě byla ukradena drahocenná soška a Lemonyho úkolem je vrátit ji zpět. Lemony sošku bez větších obtíží nachází a tím se zaplétá do spiknutí hlavní záporné postavy série, Hangfire. Soška na první pohled vypadá jako mořský koník, jen její hlava s ostrými zuby a zlýma očima dává tušit, že předobrazem jí byl nějaký nebezpečný tvor. Na druhý pohled připomíná tvar sošky otazník. Při jedné návštěvě knihovny se Lemony také dočítá, že námořníci často zahlédli v hlubině stín nějakého velkého zvířete, který vypadal právě jako otazník. Nakonec se ukáže, že tvor opravdu existuje, soška slouží k jeho ovládnutí a Hangfire ho má v plánu zneužít.

Více není o *Velkém neznámu* známo. Podle vyprávění Kit Snicketové není ani jasné, zda posádku *Kvíkvegu* a Quagmireovi opravdu zahubilo, či je naopak zachránilo před orly a jejich pány. Nikdo si není jistý, zda *Velké neznámo* stojí na něčí straně, je někým ovládáno, nebo jedná samo za sebe podle svých zvířecích instinktů. Význam symbolu lze shrnout slovy, že se zde opět jedná o zdůraznění strachu z neznáma, kdy představa může být horší, než skutečnost.

## 5.6 Číslo třináct

Autor své dílo o nešťastných osudech rodin Baudelairů a Snicketů provázal s číslem třináct. Číslo třináct je v evropské a americké kultuře obecně považováno za číslo nešťastné či smolné, a proto není nikterak překvapující, že si autor vybral právě toto číslo, aby ve čtenáři prohloubil pocity beznaděje i bezmoci v souvislosti se snahou jednotlivých protagonistů postavit se svému nešťastnému osudu. Toto číslo nikdy

nevstupuje přímo do děje, a proto nijak neovlivňuje postavy, ale jen čtenáře, kterému více přiblíží atmosféru příběhu.

*A Series of Unfortunate Events* čítá třináct knih, čtenáři je zároveň v každé knize několikrát připomínáno, že příběh nekončí šťastně a měl by tedy knihu raději odložit a věnovat se nějaké radostnější aktivitě. V obou sériích se pak každá kniha dělí na třináct kapitol, kdy třináctá kapitola ve čtenáři vždy zanechá rozporuplné pocity, převážně pro nepřilíš šťastné vyústění příběhu, který však mohl dopadnout mnohem hůře, nebo pro malou jiskru naděje, které se hlavní postavy nakonec nikdy nevzdávají.

Pravidlo třinácti kapitol porušuje až kniha *Konec*, která je chronologicky poslední knihou série. V této knize se po třinácté kapitole objevuje ještě jedna poslední krátká kapitola, kapitola čtrnáctá. V této kapitole/epilogu sourozenci Baudelairovi a malá Beatrice Snicketová opouštějí ostrov a jejich příběh je dále nevysledovatelný. Toto porušení zaběhnutého pořádku naznačuje prolomení kruhu neštěstí a nový začátek, kterému jdou hlavní postavy, nyní již zcela vyspělé, nebojácně vstříc, i přesto, že nemohou vědět, zda bude dobrý nebo ne.

## 6 Závěr

Cílem této práce bylo analyzovat problematiku nejasnosti a nejednoznačnosti v díle Lemony Snicketa (Daniel Handler) ve vztahu k chování a vztahům dětských i dospělých postav, ke konkrétním situacím a symbolům.

Lemony Snicket vytvořil ve svých sériích *A Series of Unfortunate Events* a *All the Wrong Questions* fungující svět plný záhad, zrady, přátelství, zlých začátků, špatných konců, ale především naděje. To vše pomocí netradičních literárních metod, interkulturních i intertextuálních odkazů a častého využívání absurdity a téměř fantaskních prvků; tím vším reflektuje náš vlastní svět, který se čtenáři snaží představit očima svých dětských hrdinů. A právě díky dětským hrdinům jeho obraz světa funguje tak, jak má. Lemonyho dětská hrdinová se často nechovají jako děti, ale jako malí a, oproti většině dospělých postav, inteligentní dospělí. Svou nezkušeností, omezeným rozhledem v dění světa a nekompletností znalostí zároveň odrážejí dětský charakter, díky čemuž i čtenář nahlédne jen lehce pod povrch všech tajemství, tajných organizací a nejasných konců. Číst knihy Lemony Snicketa je jako skládat puzzle, ale mít přitom k dispozici jen dvě stě kousků z tisíce.

Autor úspěšně aplikuje do svého moderního a neotřelého přístupu k literatuře klasické metody a koncepty, paroduje téměř všechny literární žánry, zabývající se tajemnem, a sečtělému a zkušenému čtenáři hází záchranou vestu v podobě mnoha odkazů na jiná díla a autory celých angloamerických i jiných literárních dějin. Často jsou i tato odkazovaná díla plna rozporů a nejasností, a mohou být tedy interpretována více způsoby.

Avšak i čtenáři méně zdatnému dokáže autor nabídnout příběh, který, ač nepochopen do nejzazších detailů, si čtenář může užít a který dokáže takového čtenáře poslat na cestu za mnoha dalšími příběhy. Lemony Snicket se tak snaží svou tvorbou nepřímo ovlivnit mladou generaci ke čtenářství, sečtělosti, ale hlavně k používání selského rozumu i vlastní interpretace a k vytvoření vlastního názoru, aby bylo možné vlastní pohled na situaci řádně odůvodnit. Svět totiž není černobíle rozdělen na dobro a zlo, to autor ukazuje právě na počátečním vytvoření takového jednoznačného světa a následném postupném rozbití tohoto konceptu uvnitř jeho hranic. Využívá přitom stále častějších pochyb hlavních postav, pramenících právě



z nemožnosti jednoznačné interpretace téměř každého motivu či situací, které je potkávají.

## 7 Seznam použité literatury

### *Primární literatura:*

SNICKET, Lemony. *A Series of Unfortunate Events: The Penultimate Peril*. London: Egmont Books Limited, 2010, ISBN 9781405253871

SNICKET, Lemony. *A Series of Unfortunate Events: The Reptile Room*. London: Egmont Books Limited, 2012, ISBN 9781405266079

SNICKET, Lemony. *All the Wrong Questions: Shouldn't You Be in School?*. London: Egmont UK, 2015, ISBN 9781405276245

SNICKET, Lemony. *All the Wrong Questions: When Did You See Her Last?*. London: Egmont UK, 2014, ISBN 9781405271066

SNICKET, Lemony. *All the Wrong Questions: Who Could That Be at This Hour?*. London: Egmont UK, 2013, ISBN 9781405268844

SNICKET, Lemony. *All the Wrong Questions: Why Is This Night Different from All Other Nights?*. London: Egmont UK, 2016, ISBN 9781405282154

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Konec*. Praha: Egmont ČR, 2007, ISBN 978-80-252-0650-8.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Ledová stěna*. Praha: Egmont ČR, 2004, ISBN 80-252-0039-6.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Masožravý lunapark*. Praha: Egmont ČR, 2004, ISBN 80-718-6967-8.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Nouzový výtah*. Praha: Egmont ČR, 2002, ISBN 80-718-6768-3.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Ohavná pila*. Praha: Egmont ČR, 2002, ISBN 80-718-6700-4.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Ponurá sluj*. Praha: Egmont ČR, 2005, ISBN 80-252-0183-X.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Předposlední utkání*. Praha: Egmont ČR, 2006, ISBN 80-252-0394-8.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Strohá akademie*. Praha: Egmont ČR, 2002, ISBN 80-718-6748-9.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Široké okno*. Praha: Egmont ČR, 2001, ISBN 80-718-6184-7.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Temné terárium*. Praha: Egmont ČR, 2001, ISBN 80-718-66199.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Zákeřná nemocnice*. Praha: Egmont ČR, 2003, ISBN 80-7186861-2.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Zlý začátek*. Praha: Egmont ČR, 2001, ISBN 80-718-6600-8.

SNICKET, Lemony. *Řada nešťastných příhod: Zpustlá vesnice*. Praha: Egmont ČR, 2002, ISBN 80-718-6808-6.

*Sekundární literatura:*

BATAILLE, Georges. *Literature and Evil*. New York: Penguin Books. 2001, ISBN 9780714503462

BOTTING, Fred. *Gothic*. New York: Routledge. 1996, ISBN 04-150-9219-1.

COATS, Karen, MCGILLIS, Roderick, JACKSON, Anna. *The Gothic in Children's Literature*. New York: Routledge, 2008, ISBN 9780415960366

HEIDBRINK, Horst. *Psychologie morálního vývoje*. Praha: Portál, 1997, ISBN 80-7178-154-1

JACKSON, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. New York: Routledge, 2008, ISBN 9781134974016

JUNG, Carl Gustav. *Člověk a duše*. Praha: Academia. 1995, ISBN 80-200-0543-9

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008, ISBN 97808195686707

PUNTER, David. *The Literature of Terror. Volume 2. The Modern Gothic*. London: Longman. 2003, ISBN 0582390554

ed. PUNTER, David. *A New Companion to the Gothic*. Oxford: Blackwell. 2015, ISBN 9781405198066

STŘÍBRNÝ, Zdeněk. *Dějiny anglické literatury (1)*. Praha: Academia. 1987, ISBN 21-030-87/01

TODOROV, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. London: Press of Case Western Reserve U, 1973, ISBN 9780829502459